



**FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FATECS**

**CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**HABILITAÇÃO: PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**CLICK NO MUNDO:  
LIVRO INFANTIL ILUSTRADO**

**THAÍS BOAVENTURA NUNES MENEZES**

**RA 2080701/9**

**ORIENTADORA: Renata Innecco Bittencourt de Carvalho**

**Brasília/DF, junho de 2011**

**THAÍS BOAVENTURA NUNES MENEZES**

**CLICK NO MUNDO:  
LIVRO INFANTIL ILUSTRADO**

Memória descritiva e analítica do projeto experimental  
apresentado como um dos requisitos para conclusão  
do curso de Comunicação Social do Centro  
Universitário de Brasília – UniCEUB

Orientadora: Renata Innecco Bittencourt de Carvalho

**Brasília/DF, junho de 2011**

**THAÍS BOAVENTURA NUNES MENEZES**

**CLICK NO MUNDO:  
LIVRO INFANTIL ILUSTRADO**

Memória descritiva e analítica do projeto experimental  
apresentado como um dos requisitos para conclusão  
do curso de Comunicação Social do Centro  
Universitário de Brasília – UniCEUB

Orientadora: Renata Innecco Bittencourt de Carvalho

Banca examinadora:

---

Professora Renata Innecco Bittencourt de Carvalho  
Orientadora

---

Professora Úrsula Betina Diesel  
Examinadora

---

Professor André Luís César Ramos  
Examinador

**Brasília/DF, junho de 2011**

## RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso apresenta como tema central o desenvolvimento de um produto: um livro, que desempenha a função de mediador, ferramenta de apoio na tarefa de inserir as crianças nesse mundo tão emocionante de descobertas que é a internet. Possui como objetivo geral a caracterização do processo de aprendizado e entendimento infantil através das peculiaridades adotadas ao produto em foco (projeto gráfico, ilustração, cores, forma, formato, texto), que somente foram definidas através de estudos e diversas análises sobre o mundo infantil. A coleta de dados e informações foi realizada por intermédio de uma detalhada análise de desenhos animados, *sites*, livros, e até mesmo, da imaginação infantil.

**Palavras - chave:** criança; internet; ilustração; projeto gráfico.

## SUMÁRIO

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>INTRODUÇÃO</b>                                  | <b>05</b> |
| 1.1      | CONTEXTUALIZAÇÃO DO ASSUNTO                        | 05        |
| 1.2      | JUSTIFICATIVAS                                     | 06        |
| 1.3      | FORMULAÇÃO DO PROBLEMA                             | 07        |
| 1.4      | OBJETIVO GERAL                                     | 07        |
| 1.5      | OBJETIVOS ESPECÍFICOS                              | 07        |
| <b>2</b> | <b>DESENVOLVIMENTO</b>                             | <b>09</b> |
| 2.1      | ORGANICIDADE DE CONHECIMENTO TÉCNICO – CIENTÍFICO  | 09        |
| 2.1.1    | O lúdico   | 09        |
| 2.1.2    | A Era Digital e a Geração de Novos Conhecimentos   | 10        |
| 2.2      | APLICABILIDADE TÉCNICA                             | 12        |
| 2.2.1    | Projeto Gráfico de Livro Infantil                  | 12        |
| 2.2.2    | Projeto Gráfico e Faixa Etária                     | 13        |
| 2.2.3    | Cenários   | 14        |
| 2.2.4    | Personagens  | 14        |
| 2.2.5    | A Estrutura do Fio-Narrativo                       | 15        |
| 2.2.6    | Estilo Gráfico de Ilustração                       | 16        |
| 2.2.7    | Cores  | 17        |
| 2.2.8    | Tipografia   | 18        |
| 2.2.9    | Forma e Formato                                    | 19        |
| 2.2.10   | Mancha Gráfica e Diagramação de Texto e Ilustração | 20        |
| 2.2.11   | Título e Capa                                      | 21        |
| 2.3      | FLEXIBILIDADE OPERACIONAL                          | 22        |
| 2.3.1    | Mercado, Material e Mediação Editorial             | 22        |
| 2.3.2    | Material Aplicado ao Produto                       | 23        |
| <b>3</b> | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>                        | <b>24</b> |
| <b>4</b> | <b>REFERÊNCIAS</b>                                 | <b>26</b> |
|          | <b>ANEXO</b>                                       | <b>29</b> |

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO ASSUNTO

Nos dias atuais, as crianças já não empinam tantas pipas, brincam de bambolê ou carrinho e nem mesmo participam de brincadeiras onde há uma interação mais dinâmica com outras crianças como, por exemplo, o “esconde-esconde”, “pega-pega” e outras. Muitas crianças de hoje já compreendem que para o avanço da tecnologia e o aumento de conhecimento, em todo o mundo, se fazem necessários meios que tragam até elas informações e conhecimento de maneira dinâmica, intensa e de acordo com a velocidade dos acontecimentos que ocorrem no dia-a-dia.

São diversos os meios de comunicação que mantêm a sociedade atual informada e atenta, como revistas, jornais, rádios, canais televisivos e livros. Dentre estes é possível identificar o principal atuante no meio da informação que disponibiliza a criança, e à sociedade em geral, um novo modo de viver, de se inter-relacionar e aprender na era atual: a internet.

Com o avanço da tecnologia, a informação chega aos indivíduos de forma instantânea e intensa, grande parte da sociedade, inclusive crianças, tem acesso livre à internet. A rede proporciona ao usuário, seja ele adulto ou criança, infinitas informações. Através da internet é possível ter acesso a enciclopédias, biografias, fatos históricos, etc.

Logo, tendo a internet como atividade principal dos dias atuais torna-se necessária uma análise desse contexto, cientes de que para um bom desenvolvimento cognitivo, social e também psicomotor infantil o brincar é a peça chave. Ao brincar, a criança aprende a realidade, a deslocar os seus processos intrapsíquicos para o exterior e a dominar seus medos. Brincar é necessário para que a criança se reconheça e estruture a realidade a sua volta, para que, através do processo de reinventar a realidade através da brincadeira e da fabulação, consiga apreender o mundo em que vive.

Segundo Leontiev (1998b, p. 121):

A criança opera com os objetos que são utilizados pelos adultos e, dessa forma, toma consciência deles e das ações humanas realizadas com eles. A criança, durante o desenvolvimento dessa consciência do mundo objetivo, por meio da brincadeira (...) tenta

integrar uma relação ativa não apenas com as coisas diretamente acessíveis a ela, mas também com o mundo mais amplo, isto é, ela se esforça para agir como um adulto.

A internet não será abordada aqui como um meio nocivo e proibido, mas como uma ferramenta da tecnologia moderna repleta de informações e possibilidades de inter-relações e que possui um valor inestimável na “correria” dos dias atuais. A criança necessita de um direcionamento coerente com a sua realidade, para se inserir no mundo virtual de forma correta e consciente.

A internet pode ser um excelente ambiente para as crianças aprenderem, conversarem, pesquisarem e se distraírem. Contudo o mundo real torna cada vez mais prematura a idade adulta. E com isso, surge a preocupação de se guiar e orientar as crianças, de 03 (três) a 06 (seis) anos, sobre a função e utilização dessa ferramenta de comunicação denominada internet.

Segundo o pesquisador norte-americano Johson (2001, p.164), o computador e a internet, além de conter muitas informações científicas e culturais, estimulam capacidades cognitivas importantes.

Sendo assim, o produto aqui apresentado visa estimular, facilitar, instigar as crianças a descobrir o meio virtual, através de elementos e uma linguagem que lhes é familiar e integra seu mundo.

Boa parte do tempo na internet é dedicado à comunicação com outras pessoas, o que torna o mundo digital uma excelente ferramenta de conhecimento e descobertas culturais direta com outros indivíduos.

## 1.2 JUSTIFICATIVAS

Os antecedentes da pesquisa realizada para o Trabalho de Conclusão de Curso surgiram a partir da minha atual profissão, professora de inglês para crianças, e do curso de graduação em Comunicação Social - Publicidade, ao qual me dedico a fim de obter uma diplomação.

Venho atuando há, aproximadamente, um ano e dois meses na empresa Learning Fun, escola de inglês para crianças a partir de 03 meses de idade, como professora de inglês. Um dos projetos que estão sendo estudados pela empresa para o ano de 2011 é o projeto de implementação da Educação Digital nas franquias, que estão sediadas no Rio de Janeiro, Florianópolis e Brasília.

A influência da era digital na sociedade atual foi e continua sendo um assunto

bastante polêmico e necessário, aspecto muito destacado durante o curso de Publicidade. Afinal, existiria tanta informação e disseminação cultural se não fosse a tecnologia, mais especificamente a internet? E as crianças, como lidam com essa inserção prematura a esse mundo tão amplo e desconhecido? Não precisariam elas de um direcionamento?

Alguns aspectos pessoais e relevantes foram levados em consideração durante o processo de decisão do Projeto de Conclusão de Curso, como:

- afetividade e alto grau de interesse pessoal em relação ao tema;
- tempo disponível para a realização do trabalho de pesquisa;
- significação do tema escolhido para minha profissão;
- novidade, oportunidade e valores acadêmicos e sociais do tema;
- grande quantidade de material de consulta e dados necessários para o desenvolvimento do projeto / produto.

### 1.3 FORMULAÇÃO DO PROBLEMA

Como desenvolver um produto voltado ao público infantil, a fim de melhor inseri-los no mundo virtual?

### 1.4 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um produto voltado ao público infantil, tendo como intuito orientar e direcionar a inserção do mesmo na sociedade atual que está diretamente voltada para o mundo virtual, para a internet.

### 1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O presente Trabalho de Conclusão de Curso trata das peculiaridades observadas para se desenvolver um produto literário de apoio voltado para o público infantil. Ateremos-nos à pesquisa educacional, social e principalmente de produção gráfica. Os tópicos listados abaixo são de grande relevância e importância para o desenvolvimento do trabalho em questão:

- analisar a presença do lúdico no aprendizado infantil;
- destacar características positivas baseadas na atuação da internet no cenário infantil;



- apresentar a importância de um material de apoio infantil;
- desenvolver e apresentar cada elemento necessário para o desenvolvimento gráfico de um livro infantil literário;
- confeccionar um material de apoio eficaz para o mercado e a sociedade.

## 2 DESENVOLVIMENTO

### 2.1 ORGANICIDADE DE CONHECIMENTO TÉCNICO - CIENTÍFICO

#### 2.1.1 O Lúdico

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, mas também está presente no ato de ler, no ter domínio da leitura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades de expressão lúdico-criativas chamam a atenção das crianças e podem se constituir em um mecanismo de potencialização da aprendizagem. Afinal, no texto o leitor tem dois papéis: o papel individual, interagir com o seu personagem, e o papel coletivo, interagir com o grupo. Amarilha (1997, p. 88) enfatiza que, na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo. Logo, o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades são estimuladas através das atividades lúdicas.

Amarilha (1997, p.88) defende ainda que o prazer e a ludicidade dependem diretamente da compreensão do texto e que ambos podem ser ensinados. Acredita-se, sobre a concepção da figura do livro como brinquedo, que esta visão só tem a contribuir na formação de um futuro leitor. Cunha (1997, p.29) afirma que objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a.

Um fator importante da atividade lúdica está no fato de que ela prevalece no tempo, e se obteve um significado este será lembrado, assim como a história também ficará registrada nas lembranças e vida da criança. As primeiras impressões de mundo da criança são através das imagens, afirma Amarilha (1997, p.27) que, ao transformar essas imagens em expressão, pela linguagem verbal, entra na composição literária o elemento prazeroso. Esse componente gerador de prazer advém sobretudo da natureza lúdica da linguagem. O lúdico privilegia a criatividade

e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. E ainda, não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis.

A criança por meio do computador tem uma forma divertida de aprender, quer dizer, por meio de jogos eletrônicos. O acesso e o domínio das novas tecnologias de informação e comunicação, cada vez mais, constituem uma condição do desenvolvimento pessoal e profissional do cidadão e já se pode constatar o distanciamento entre os que conhecem e os que desconhecem a linguagem dos computadores. As possibilidades abertas pelo uso do computador motivam um aprendizado significativo para todas as crianças, sem dúvida nenhuma, o computador pode ser um recurso de muito valor na sociedade atual.

### **2.1.2 A Era Digital e a Geração de Novos Conhecimentos**

Na revolução tecnológica da Era Digital, as informações são produzidas e consumidas numa velocidade espantosa. Uma era caracterizada pela aplicação de conhecimentos para a geração de novas informações e de processos a serem desenvolvidos obtendo novos domínios em todos os cantos, a uma velocidade altíssima.

Uma mudança na forma de pensar vem sendo produzida pelas tecnologias de informação. Esta vem, ainda, acompanhada da maior contribuição que a Internet pode proporcionar à Educação, impulsionada pelo grande poder de interação que ela propicia.

Netto (2001, p.73) destaca:

A situação e o contexto da aprendizagem devem ser estimulantes, atrativos, significativos, articulados com a apropriação e o uso do conhecimento. Cada aprendiz é único, com suas necessidades e capacidades individuais, suas experiências anteriores, sua visão da vida e do mundo, suas facilidades e dificuldades perante o que será aprendido.

O mundo virtual é, sem dúvida, um ambiente de interação fornecendo múltiplas formas e espaços de aprendizagem, espaços nos quais os sujeitos podem interagir e construir conhecimento. Sendo assim, o computador é visto como potencializador do desenvolvimento sócio-cognitivo.

Para Schaff (1995, p.22), a Segunda Revolução Industrial conduzirá, de um lado, a uma sociedade em que haverá um bem-estar para a mesma e alcançará um

nível do conhecimento humano sem precedentes e, de outro lado, o mundo se tornará um conjunto único e estreitamente interrelacionado no qual todos os grandes problemas assumirão um caráter global.

Dertouzos (2002, p. 238) afirma:

A medida que contemplamos descobertas potencialmente fundamentais no contexto dos sistemas centrados no homem, lembremo-nos que o principal papel da informação em nossas vidas é ajudar a atingir nossos objetivos humanos. A informação é, portanto, um meio de chegar lá e não um fim em si mesma. Essa propriedade da informação é tão poderosa e fundamental que, com a natureza imutável do desígnio humano e dos seres humanos, é provável que sobreviva mesmo à mais fantástica descoberta de amanhã.

Schaff (1995, p.94) ressalta, ainda, acreditar que, diante de todos os problemas das consequências sociais da chamada revolução técnico-científica, as possíveis soluções alternativas dependem das escolhas a serem feitas pelos homens, pois, acredita que o futuro não é um destino determinado pelo desenvolvimento da tecnologia, mas sim obra do homem.

A criança aprende através do brinquedo. O brinquedo, por sua vez, pode ser composto por jogos concretos, jogos eletrônicos e, ainda, livros. Em se tratando dos jogos eletrônicos, ligamos estes ao conceito computador. O uso da informática pode promover pequenos e incessantes progressos no desenvolvimento do pensamento humano, considerando a relação da criança com o meio tecnológico durante o processo de aprendizagem em ambientes computacionais, uma vez que, em inúmeras situações, exigem o emprego de raciocínio abstrato e inferências lógicas de maneira mais rápida e eficaz do que outros ambientes de aprendizagem.

Logo, além do impacto pedagógico, o uso da tecnologia educacional incrementa o crescimento infantil. A familiarização dos alunos com a tecnologia é de extrema importância, contudo não basta. É necessário contemplar a inserção da tecnologia em ambientes de ensino e instrumentos lúdicos que privilegiem a construção de conhecimento e possibilitem uma visão global do mundo.

Vesce (2008) ressalta, ainda, que o computador no contexto educativo pode ser entendido como uma ferramenta por meio da qual a criança idealiza e desenvolve um conhecimento, seja reproduzindo um saber ou construindo uma aprendizagem. Desse modo o aprendizado é estimulado pelo fato de a criança executar uma tarefa por meio do computador. Contudo, para a realização de ações

pedagógicas significativas utilizando o computador como recurso é preciso estruturar projetos que viabilizem a prática da utilização do computador no processo de ensino-aprendizagem, incorporando-o como um instrumento de mediação da relação adulto-criança.

## 2.2 APLICABILIDADE TÉCNICA

### 2.2.1 Projeto Gráfico de Livro Infantil

Encontram-se dois principais subgêneros, na literatura destinada ao público infanto-juvenil: o didático, “livro de educação infantil”, e o de caráter poético, “livro de literatura infantil”, este, que por sua vez, divide-se em infantil e juvenil. Entre as principais características do subgênero poético, está o emprego do recurso da ficção; motivação estética; prática do discurso poético; vinculação à voz pessoal; e utilização da ambiguidade. Logo, pode-se dizer que a literatura infantil é uma arte feita de palavras.

O livro infantil é classificado pela pesquisadora Ulla Rhein, como livro infantil trimídia, ou seja, que soma texto, imagem e a consciência do livro. O leitor tem oportunidade de entrar em contato com a leitura de várias maneiras, através do livro infantil, e o design contribui nesse sentido.

A criança apreende o livro como objeto, antes do entendimento do que venha a ser uma leitura, e nele encontra uma exploração. Aos poucos, a criança percebe que existe uma história dentro desse objeto, ou seja, diferentemente de outros objetos e brinquedos, o livro possui uma narrativa.

Segundo Odilon Moraes, ilustrador e escritor em entrevista para a Revista Crescer, projeto Gráfico é pensado, muitas vezes, como a etapa onde o “produto” ganha um corpo, vira um livro. Logo, o projeto gráfico é a etapa onde o autor da obra toma as decisões que dão forma ao mesmo.

Esse conjunto gráfico deve ser o espelho de um determinado tipo de público para o qual aquele produto está sendo desenvolvido. Afinal, design do livro é o meio pelo qual o leitor toma contato com a narrativa. É a partir dessa evidência que se faz necessário entender como os elementos gráficos são responsáveis pela leitura. Existem vários elementos de construção gráfica que devem ser observados no

momento da criação de um projeto ou na hora da sua diagramação, os mesmos serão citados e minuciosamente detalhados nos itens que seguem abaixo.

### **2.2.2 Projeto Gráfico e Faixa Etária**

Ser categórico na questão da indicação de faixas etárias, é bastante difícil, pois o ser humano não é totalmente previsível. Contudo, os livros infantis são pensados, planejados e produzidos de acordo com a previsão de habilidades adquiridas pelo leitor destinatário, conforme a sua idade. A indicação da faixa etária é eventualmente associada à série escolar, o que, por sua vez, corresponde a uma associação com o grau de alfabetização, o conhecimento de uma série de outras informações, e as habilidades de leitura. Apesar de difícil faz-se necessária a designação de uma faixa etária ao qual se destina o produto aqui detalhado. Logo, o público alvo do livro “Click no mundo” são crianças entre 3 e 6 anos.

Segundo Oliveira, nessa faixa etária, as principais características a serem adotadas são:

- as histórias devem ser rápidas, com pouco texto de um enredo simples e vivo, a fim de que a criança perceba a inter-relação existente entre o "mundo real", que a cerca, e o "mundo da palavra", que nomeia o real;
- predomínio absoluto da imagem, (gravuras, ilustrações, desenhos, etc.);
- poucos personagens, aproximando-se, ao máximo, das vivências das crianças. Existe grande interesse por histórias de bichinhos, brinquedos e seres da natureza humanizados;
- os livros adequados a essa fase devem propor "vivências radicadas" no cotidiano familiar da criança e apresentar determinadas características estilísticas;
- a graça, o humor, um certo clima de expectativa ou mistério são fatores essenciais nos livros para o pré-leitor;
- histórias com dobraduras simples, que a criança possa acompanhar, também exercem grande fascínio.

### 2.2.3 Cenários

Na abertura, capa, do livro são apresentados indiretamente os personagens que compõem a história, e consequentemente, o computador e a internet, temas centrais da mesma. O cenário é composto por elementos presentes no “mundo real” vivenciado pelas crianças. Trata-se de uma viagem fantástica, integrada a uma paisagem urbana.

### 2.2.4 Personagens

A função do personagem sobre a criança é de ativar mecanismos de identificação com o mesmo. São estes mecanismos de socialização e aprendizagem por modelagem que a literatura para crianças utiliza, através da referência às personagens que transmitem valores, para que elas observem suas características e ações.

A história conta com 5 personagens com personalidades bem definidas, que se aproximam bastante das vivências da criança por serem bichinhos. São eles:

- Lilly – Linda, rosa e norte-americana, Lilly, é um pequeno Pingüim do sexo feminino. Leva sempre em seu “cabelo”, um laço azul, que juntamente a sua “cor de pele rosa” ajudam na identificação de seu sexo. Lilly tem 03 (três) anos e 08 (oito) meses, está no auge de suas descobertas e adora comer pipoca;
- Pierre – Fofo, intelectual e engraçado, Pierre, é um gordinho hipopótamo de origem francesa, cultura da qual provém seu nome. Sua imagem intelectual é criada por seus charmosos óculos, que seguem a forma de seu corpo redondinho. Pierre é o mais velho, tem 04 (quatro) anos e 03 (três) meses;
- Aika – Charmoso urso panda do sexo feminino, Aika, tem seu nome originado na cultura Japonesa. Sempre muito bem informada, ela lidera o grupo de amigos com informações e conhecimentos. Aika tem 04 (quatro) anos e 01 (mês);

- Dudu – Um coelho muito curioso e engraçado que adora viajar, é de nacionalidade Brasileira. Tem Dudu como seu apelido, mas se chama Eduardo. Tem 03 (três) anos e 11 (onze) meses e cultiva seus amigos com muito carinho;
- Lua – Vermelha e feminina, Lua, é uma lagostinha muito sociável de nacionalidade Brasileira. Adora conversar com Dudu e brincar no parquinho. Apesar de pouco presente durante a história, Lua desempenha o importantíssimo papel de amiga. Com 03 (três) anos e 06 (seis) meses, Lua possui um nome que ilustra o formato de seu corpo.

### **2.2.5 A Estrutura do Fio Narrativo**

Ao desenrolar da história, percebe-se que a estrutura básica do fio narrativo que sustenta as cenas pode ser expressa em três partes:

- Parte 1:
  - Chegada dos personagens, Dudu, Pierre e Lilly, à casa de Aika.
  - Lilly, Dudu, Aika e Pierre lançam as dúvidas, encontram um problema.
- Parte 2:
  - A viagem através da internet é iniciada pela cidade natal de Aika, em Tóquio, no Japão.
  - A viagem continua pela França, na cidade de Paris, local onde nasceu Pierre.
  - A finalização vem com a passagem dos personagens por Nova York, Estados Unidos, cidade natal de Lilly.
- Parte 3:
  - Acontece a despedida de Dudu, que está prestes a voltar para sua cidade natal, Rio de Janeiro, Brasil.
  - A cidade natal de Dudu é revelada, ao passar de avião por uma paisagem que reproduz a cidade do Rio de Janeiro.
  - Dudu chega a escola de ônibus.



- Dudu desenvolve um diálogo com seu colega no parquinho da escola.
- Conclusão evidenciada por Dudu.

Esse esquema não é fórmula rígida. É uma configuração, um tipo de agrupamento encontrado. Esta ordem não precisa ser seguida, assim como a não ocorrência de alguma das ações.

Logo na sequência inicial, apresenta-se a temática, a situação, estabelece-se relacionamentos entre os personagens. Ao final da primeira parte, constata-se uma dúvida, uma falta, que vem acompanhada de uma necessidade, ação, solução para o “problema” encontrado. Estas dúvidas e problema têm como eixo o conhecimento e descobertas.

Na segunda parte, desenvolve - se a cena reparadora. A viagem acontece. As dúvidas são sanadas e as descobertas feitas. Os personagens “enfrentam os obstáculos” encontrados, respondem as perguntas construídas durante primeira parte da narrativa.

Já na terceira parte, chega - se ao desfecho. O encerramento se dá com ida de Dudu para casa, o que constitui uma terceira unidade de ação. A chegada do personagem a sua cidade natal dá “um final” a história, onde o personagem registra a conclusão de toda a narrativa percorrida no livro.

### **2.2.6 Estilo Gráfico de Ilustração**

Como mencionado anteriormente, a produção do livro infantil se dá em geral a partir do texto. No momento em que o ilustrador se depara com a missão de ilustrar um texto, deve fazer uma série de escolhas. O estilo gráfico da ilustração a ser empregada é uma dessas escolhas – das mais importantes para a definição do “clima” da história e outras significações subjetivas. Entretanto, mais do que complementar o “clima” do texto, o estilo pictórico de representação estará induzindo outras significações. Cada estilo gráfico aplicado à mesma história produz diferentes histórias. Na literatura infantil brasileira existem vários exemplos de como se dá esse fato.

Nodelman (1988, p.80) ressalta que, por mais individual que um estilo seja, sempre vai expressar mais do que a mera individualidade. O estilo gráfico imprime o aspecto plástico, mas também converte significado. Em função desse aspecto,

ilustradores de livros infantis devem fazer escolhas que criem um estilo deliberadamente focalizado no contexto da própria concepção do efeito narrativo que pretendem produzir.

Um dos principais estilos incorporados pelo livro de outra linguagem de mídias é o da história em quadrinhos ou *cartoon*. Em algumas facetas, a história em quadrinhos possui semelhanças com os livros infantis: público destinatário e uso de ilustrações com interação textual num contexto narrativo. Em outras, se distingue por configurar uma forma de narração em sequência dinâmica, com situações representadas por meio de desenhos que constituem pequenas unidades gráficas sucessivas (quadrinhos), geralmente integradas a textos sintéticos e diretos apresentados em balões ou legendas. O *cartoon* não é um modelo de representação que retrata as coisas como elas são, mas, invariavelmente, gera impacto nas pessoas.

Apesar de o estilo gráfico da ilustração partir de uma escolha pessoal e ser produzido por um ilustrador, não pode ser classificado como uma assinatura absolutamente particular deste último. Por mais que o traço estilístico de um artista possua personalidade, faz parte de uma visão de mundo coletiva. Ao analisarem várias ilustrações para as clássicas histórias da literatura infantil de Perrault, dos irmãos Grimm e de Andersen, Nikolajeva e Scott observa-se que as ilustrações não apenas refletem o estilo pessoal do artista e sua resposta à história, mas também o estilo geral da ilustração do período, a ideologia, as intenções pedagógicas particulares e a visão da sociedade sobre certos assuntos da mesma época.

### **2.2.7 Cores**

O uso das cores tem uma ligação direta no desenvolvimento da criança. Estímulos decorrentes da presença de figuras coloridas contribuem para o aprimoramento da capacidade motora e cognitiva, raciocínio, fala, audição, entre outras funções.

Miller (2004, p.15) defende a importância da cor no processo criativo da criança, ao dizer que a cor representa uma ferramenta poderosa para a transmissão de idéias, atmosferas e emoções, e pode captar a emoção do público de forma forte e direta, sutil ou progressiva.

Isso acontece porque a criança é completamente influenciada pelas cores desde a fase inicial de vida, se estendendo por muitos anos. As cores alegres e vibrantes comprovadamente chamam a atenção da criança. Por esse fato, as ilustrações do livro desenvolvido para o Trabalho de Conclusão de Curso, fazem a utilização de variações de cores alegres, e muitas vezes, condizentes com a realidade vivida.

### **2.2.8 Tipografia**

A liberdade na disposição de seus elementos tipográficos em conjunto com a imagem, é uma característica bastante presente no livro infantil, pois a disposição gráfica da página pode, dentre suas múltiplas leituras, ser apreendida num mesmo enunciado. É trabalhada, no livro infantil, uma tendência de incorporação nos dois sentidos: do texto pela imagem e da imagem pelo texto.

A tipografia, nos dias de hoje, é deliberadamente utilizada para converter significado. Ou seja, o texto impresso transmite a mensagem codificada por meio do alfabeto, contudo, pode também, através do efeito visual produzido, criar significados simbólicos, da mesma forma que a imagem.

Por ser, a tipografia, uma das formas utilizadas para se dirigir a recepção do texto e integrá-lo ao contexto visual da página, a escolha tipográfica é de grande importância no resultado final de um impresso. O texto, muitas vezes, pode funcionar como imagem através de recursos tipográficos dispostos de maneira peculiar na página.

Uma variação de inovações tipográficas foram absorvidas pelo livro infantil, ainda aquelas provenientes de outras mídias, acabaram por incorporar um estilo tipográfico eclético. Sendo assim, se tornou absolutamente comum encontrarmos o texto aplicado como elemento gráfico e, ainda, como imagem.

Os quadrinhos adicionaram novos caminhos as funções do antigo sistema de leitura e expressão, contudo, não duplicaram. Quando o leitor lê o conteúdo dos balões sua principal preocupação é entender as palavras que ali estão. Entretanto, os quadrinhos são uma arte também visual, e há uma preocupação com as qualidades visuais dos balões. Os balões, além de inserir o discurso direto na narrativa, participam também da imagem, transformando o elemento linguístico em

elemento imagístico, assim como o balão de fala, cujo contorno é contínuo e forte, nítido.

Os balões utilizados no livro em questão, são balões de fala, onde a preocupação é inserir o discurso direto no livro, contudo, o formato dos balões pode variar de acordo com as intenções do contador de histórias. O balão propriamente dito não corresponde a nenhum objeto da imagem, mesmo assim, o desenho do balão ajuda o leitor a identificar seu conteúdo expressivo.

### **2.2.9 Forma e Formato**

O livro produzido no suporte impresso possui o potencial de convidar a criança para decifrar seu material e suas mensagens simbólicas. Esses materiais, bastante duráveis e resistentes, que constituem um livro impresso, compreendem uma vantagem no processo de releitura executado pela criança. A intensa repetição do mesmo ato – ler, brincar, ver um filme – constitui para a criança um processo totalmente diferente do que para o adulto, pois a criança reafirma percepções anteriores e descobre novos enigmas.

Nodelman (1988, p. 44) afirma que nossas respostas às histórias dos livros infantis são influenciadas pela aparência física desses materiais, mesmo antes de lê-los. O livro é resultado de uma série de soluções de design, como o fato de ser compacto, de fácil transporte e armazenamento, de leitura linear e não-linear, e são essas soluções de design do livro que passam ao leitor sua primeira impressão.

Para as diminutas mãos das crianças os livros pequenos são apropriados, gerando a impressão de conter uma abordagem delicada, já as ilustrações dos livros grandes podem ser mais bem apreciadas pelos olhos menos experientes da criança, proporcionando aparentemente efeitos visuais impactantes. Logo, o tamanho do livro também influencia a resposta que vai provocar.

O formato do livro também influencia fortemente sua recepção. Com exceção daqueles livros com capa especial, que têm a forma do assunto que, grande parte dos livros possui formato retangular. Os tipos de formatos retangulares impõem diferentes restrições aos ilustradores e designers e, conseqüentemente, geram respostas distintas.

Segundo Nodelman (1988, p.46), a maioria dos livros infantis se apresentam no sentido horizontal porque a forma humana é comprida, e o espaço restante é

utilizado pelo ilustrador para inserir informações adicionais sobre ambiente, cenário, etc. Já nos livros em que existe uma relação de mais altura do que largura, nos quais o ilustrador escolhe usar uma página simples para ilustração, existe menos chance de se descrever o ambiente, o que gera maior concentração nas características do assunto em questão personagem.

O livro aberto tem 29,7 X 42 cm, e cada página descreve um acontecimento. O tamanho do livro está relacionado com a faixa etária do público-alvo aqui estipulado, se preocupando, assim, em possibilitar a visão dos detalhes que compõem o cenário e os personagens, e ainda, permitir que a criança “faça parte” da história, se sinta parte daquela fantasia, mais especificamente, daquela viagem. A página dupla no formato retangular dá origem a uma visualização horizontal, quando o livro se encontra deitado, dando ao mesmo as proporções da tela do computador.

#### **2.2.10 Mancha Gráfica e Diagramação de Texto e Ilustração**

A mancha gráfica pode ser definida como a parte impressa de qualquer trabalho gráfico, por oposição às margens e aos claros. A mesma representa a área ocupada por blocos de texto, ilustrações, fotografias, vinhetas, gráficos, etc. Como o livro é um objeto de formato retangular, a mancha gráfica compõe-se de retângulos menores que delimitam as áreas de texto e imagem.

No livro infantil, as ilustrações podem aparecer como uma figura sobre um fundo ou podem constituir o próprio fundo, gerando várias relações espaciais com o texto (com palavras, blocos de parágrafos e colunas de texto). A maneira pela qual texto e ilustrações são dispostos produz significados na sua relação, podendo determinar o processo de leitura e visualização das imagens. Algumas disposições favorecem maior integração visual ou até mixagem dos elementos visuais e textuais.

A disposição espacial na página da ilustração em relação ao texto pode ser caracterizada de quatro formas: a ilustração aplicada numa área separada do texto; a ilustração aplicada parcialmente em união ao texto; o texto aplicado de modo a intermediar ou se relacionar com a forma da ilustração; o texto aplicado dentro da área da ilustração.

A relação espacial entre texto e ilustração, estabelecida no livro aqui detalhado, estabelece um elo visual entre o elemento verbal e o textual – texto e imagem apresentam-se visualmente unidos. Essa forma evidencia a dimensão

gráfica do texto. O texto aparece entre partes da ilustração, cria uma forma para circundar a ilustração, ou ainda acompanhá-la como uma linha que reproduz sua forma, através dos balões.

Uma das principais características do livro infantil reside no fato de este ser ilustrado, do início ao fim. A ilustração não constitui eventualidade, mas parte da estrutura do livro e da história. O livro infantil contemporâneo trabalha a tendência da incorporação do design à narrativa; neste sentido, assume seu papel de mediador da leitura da narrativa verbo - visual.

### **2.2.11 Título e Capa**

A primeira relação entre texto e imagem no livro infantil se dá na capa do livro. A capa é a embalagem na qual se vende a ideia do livro e se estabelecem expectativas sobre o seu conteúdo. Sua importância mercadológica é enorme, pelo fato de produzirem impacto visual instantâneo e, conseqüentemente, gerarem atração. A capa deve destacar o livro entre tantos outros, criar sua identidade e incentivar à leitura. Se, de um lado, a capa é apreendida como parte (identidade) do objeto livro, de outro lado, é parte integrante da história nele contida. As capas dos livros infantis invariavelmente mostram uma imagem, quase sempre uma ilustração.

Já que no livro infantil a informação verbal é limitada, o título pode conter considerável porcentagem da informação verbal, e pode assim complementar ou contradizer a narrativa. Nikolajeva e Scott (2006, p. 242 – 245), assim, elegeram algumas das principais características dos títulos dos livros infantis: título nominativo, título de personagens coletivos, título de histórias, título de objetos e título narrativo.

O título do livro desenvolvido para este Trabalho de Conclusão de Curso focaliza o objeto central da trama, “a internet”, através de termos que remetem a mesma, como a palavra “click”, e é em função desta que se dão todos os eventos da narrativa. Na capa já se conta com os elementos necessários para o desenvolvimento da trama.

## 2.3 FLEXIBILIDADE OPERACIONAL (DE PRODUÇÃO)

### 2.3.1 Mercado, Material e Mediação Editorial

Desde sua concepção até ganhar forma na concretude da mídia impressa, o livro atravessa uma cadeia de etapas de produção. O design do livro, um fator que se soma a uma série de condições pertencentes à cadeia produtiva e comercial, pode ser encarado como diferencial competitivo quando se apresentam soluções inovadoras, quando se percebe a integração do design à história, ou quando é rompida a estética “lugar comum” das histórias infantis. Sendo assim, sua aparência visual será resultado de condições propiciadas pela editora e do empenho das equipes.

Para que um livro se torne produto competitivo, a editora deve ser capaz de imprimi-lo em quantidade tal que justifique os custos da produção, e vendê-lo em determinado prazo para pagamento dos custos e geração de lucro. Apesar de se mostrar um produto que agrada ao público infantil e adulto, o livro infantil brasileiro é relativamente caro para a população em geral, por ser um produto realizado dentro da economia de escala, ou seja, quanto maior a tiragem, menor o preço unitário. Quanto menor o preço unitário, maior a capacidade competitiva.

A fatia da população brasileira, que pode investir no que considera um entretenimento-educativo para seus filhos infelizmente é muito pequena, e por isso a grande maioria das crianças brasileiras apenas terá contato com a literatura infantil na escola. Lembrando, ainda, que o livro infantil convive com todas as formas de entretenimento infantil (cinema, games, Internet, brinquedos, etc.) e seus produtores precisam se esforçar para conquistar um público cada vez maior.

Chartier (2002, p.62) estende seu argumento ao reconhecer que o texto possui dimensão gráfica (não é imaterial), e cada aplicação (dispositivos de sua escrita e de sua comunicação) do mesmo texto altera sua apreensão, pois também gera novos significados. O pensamento de Chartier (2002, p.62) enfatiza que a materialidade, o design no sentido bidimensional (gráfico) e tridimensional (objeto) do livro, bem como a forma pela qual este é lido influenciam fortemente a sua recepção. O livro não é um objeto neutro na sociedade, pois sua existência está relacionada com objetivos ligados a práticas sociais. Hoje, o livro infantil, – livro de ficção – oferece uma leitura com grande base em referências visuais. Dessa

maneira, a forma de se ler o livro infantil está fortemente relacionada aos aspectos visuais. Seja através da tipografia, da capa, do formato, do estilo das ilustrações, da influência de outras mídias, o design do livro infantil influencia nossa atitude perante os eventos descritos no livro.

### **2.3.2 Material Aplicado ao Produto**

Para a capa do livro foi escolhido o papel triplex 280g, que será laminado com plastificação fosca e verniz total. No miolo do livro o papel utilizado será offset 90g, papel fabricado essencialmente com pasta química branqueada com elevada resistência da superfície.



### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi realizar um estudo abrangente sobre o desenvolvimento de um livro literário infantil que possuísse como foco central o apoio quanto a inserção das crianças na internet. O processo de produção de um livro infantil envolve inúmeras etapas, desde a decisão do público-alvo e sua faixa etária, até a sua impressão.

O primeiro passo do trabalho foi identificar, através de estudos sobre a internet e a literatura infantil, as características que podem ser consideradas relevantes na construção desse produto. Um conjunto de onze características foi identificado e, em seguida, estudadas isoladamente, não esquecendo das características encontradas para os temas de base: o lúdico, a era digital e a geração de novos conhecimentos. Os resultados desses estudos e análises realizadas deram origem ao livro infantil “Click no mundo!”, que preenche de forma sábia e sucinta as exigências do cenário literário infantil contemporâneo.

O processo de criação e produção do produto desenvolvido foi criterioso e trabalhoso, por levar em consideração várias características importantes, que foram estudados com atenção, como o tema, a escolha do “tipo de produto”, determinação dos personagens e suas características, do fio narrativo, a escolha do cenário, da tipografia, determinação das cores, diagramação, forma, formato e material. Contudo apresentou um ótimo resultado ao final, fiquei muito satisfeita, e certamente, realizada.

Apesar de ter passado por algumas dificuldades tanto no processo de produção quando no processo de impressão, fiquei muito satisfeita com o resultado obtido, pois acredito que o trabalho final conseguiu preencher todos os critérios determinantes de ilustração, escrita e caracterização do público alvo ao qual o produto está voltado.

As dificuldades obtidas durante o processo de produção se referiam a pontos pequenos, que com a vivência e tempo de produção, deixei de perceber, mas certamente esses fazem grande diferença. Já as dificuldades vividas durante o processo de impressão, foram causadas tanto pela falta de tempo, como por erros de impressão. O projeto do livro apresentado para a banca não condizia totalmente com aquele por mim idealizado, quero dizer, o formato e o tamanho do livro não foi apresentado da maneira como se esperava.

Gostaria de poder publicar o meu livro, e devido a isso, certamente buscarei possíveis editoras. Após vivenciar todo o processo de produção e introdução de um livro infantil no mercado, muitas dúvidas foram sanadas e já consigo enxergar o caminho a utilizar para inserir o meu produto no mercado.

#### 4 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <[http:// www.cdof.com.br/ recrea22.htm](http://www.cdof.com.br/recrea22.htm)>. Acesso no dia 21 de Maio de 2011.

AMARILHA, M. **Estão Mortas as Foadas? Literatura Infantil e Prática Pedagógica**. Rio de Janeiro: Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

CAMARGO, Luís. **Projeto Gráfico, Ilustração e Leitura da Imagem no Livro Didático**. Disponível em: <[http:// www.rbep.inep.gov.br/ index.php/ emaberto/ article/viewFile/ 1043/945](http://www.rbep.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/1043/945)>. Acesso em: 05 de maio de 2011.

CARNEIRO, Vânia Lúcia Quintão. **Castelo Rá-Tim-Bum: o educativo como entretenimento**. São Paulo: Editora Annablume, 1999.

CHARTIER, Roger. **Os desafios da escrita**. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

CUNHA, N.H.S. **A Brinquedoteca Brasileira: O Lúdico em Diferentes Contextos**. Rio de Janeiro, Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

DERTOUZOS, Michael. **A Revolução Inacabada**. São Paulo: Editora Futura, 2002.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2001.

KRAEMER, Maria Luiza. **Histórias infantis e o lúdico encantam as crianças: atividades lúdicas baseadas em clássicos da literatura infantil**. São Paulo: Editora Autores Associados, 2008 – 1ª Edição.

LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Editora EDUSP, 1998b – 6ª Edição.

MILLER, Lílian Miled Ried Barros. **A cor no processo criativo: Um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe**. São Paulo: Editora Senac, 2006.

MORAES, Odilon. **Projeto Gráfico de um Livro para Criança**. Disponível em: <[http:// donadidi.blogspot.com/ 2009/ 10/ altos-como-fazer-um-livro-infantil.html](http://donadidi.blogspot.com/2009/10/altos-como-fazer-um-livro-infantil.html)>. Acesso em: 16 de maio de 2011.

NETTO, Samuel Pfromm. **Telas que Ensinam: mídia e aprendizagem do cinema ao computador**. São Paulo: Editora Alínea, 2001 - 2ª edição.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O lúdico nas interfaces das relações educativas**. Disponível em: <[http:// www.centrorefeducacional.com.br/ ludico.htm](http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico.htm)>. Acesso no dia 05 de maio de 2011.

NIKOLAJEVA e SCOTT, Maria e Carole. **How Picturebooks Work**. Routledge: New York, 2006.

NODELMAN, Perry. **Words about Images: The Narrative Art of Children's Picture Books**. University of Georgia Press, 1988.

OKIDA, Márcia. **O Design Gráfico como Elemento de Linguagem Editorial**. Disponível em: <[http://www.designgrafico.art.br/ comapalavra/ linguagemeditorial. Htm](http://www.designgrafico.art.br/comapalavra/linguagemeditorial.htm)>. Acessado no dia 21 de maio de 2011.

OLIVEIRA, Cristiane Madanêlo. **Livros e infância**. Disponível em <[http://www.graudez.com.br/ litinf/ livros.htm](http://www.graudez.com.br/litinf/livros.htm)>. Acessado no dia 15 de abril de 2011.

RHEIN, Ulla apud Ângela Lago. **O código, o livro de imagem para criança e as novas mídias**. Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/codice.html>>. Acesso no dia 25 de maio de 2011.

SCHAFF, Adam. **A Sociedade Informática: as consequências sociais da segunda revolução industrial**. São Paulo: Editora da Universidade Paulista: Brasiliense, 1995 - 4ª edição.

VESCE, Gabriela E. Posolli. **Ensino Aprendizagem por meio do computador.**  
Disponível em: <[http:// www.infoescola.com/ educacao/ ensino-aprendizagem-por-meio-do-computador/](http://www.infoescola.com/educacao/ensino-aprendizagem-por-meio-do-computador/)>. Acessado no dia 21 de maio de 2011.

## ANEXO



**Escrito e ilustrado por  
Thais Menezes**

























